ISBN4-86233-012-6
C0076 ¥2381E
9784862330123
1920076023811

biohazard

株式会社カプコン
定価2,500円(本体2,381円+税119円)

biohazard

biohazard4
Soundtrack Book
Original Soundtrack + Visual Booklet





本書を手にとっていただき、本当にありがとうございます。

今回は音楽とビジュアルを同時にご覧いただくことで
『biohazard4』の世界をより深く思い描いたり、
あるいは今までとは違った側面を発見していただけるのでは、
ということでこのような形のものを出させていただくこととなりました。

『biohazard4』の制作が始まったのは、2002年の春頃だったと記憶しています。
それからは数々の試作を繰り返し、議論を尽くし、そして、それはもう様々な出来事があり、
紆余曲折を経た後、どうにか世に出すことができました。
しかもユーザーの皆様からは高い評価をいただくことができたことは、
制作の一端を担ったものとしては本当に嬉しいかぎりです。

「フルモデルチェンジ」を標榜した『biohazard4』のゲーム内容は、
今までのシリーズから大きく変化しました。音楽も様々な要素を取り込み、
前作まではちょっと違う雰囲気や表情を作ることができたように思います。

根本的な違いは「視点」と「速度」にあると考えています。
それは「ビハインドカメラ」というプレイヤーの背後から追従するカメラによって
ファーストパーソンにかなり近い視点への変化と、
エネミーがゾンビより数段動きの速い（しかも賢い！）
ガナードが相手となったことでゲーム性が大きく変わったところに起因します。
プレイヤーの意識は主観的になり、ゲームを支配するテンポも格段にあがりました。

プレイヤーの目線で緊迫感を煽り、恐怖の臨場感を体感してもらえるような音楽を作ること—
それが今回の命題となっていきます。
曲調はゲームの進行に併せて徐々に変化していくことになるのですが、
この「プレイヤーの目線で」という部分は常に心の片隅において曲を書いていたように思います。

奇妙で不気味な村に始まり、群れをなして襲ってくる敵、得体の知れない宗教、
奇怪な古城とその城主、旧知の人物の登場など、波乱にとんだ『biohazard4』の世界。
音楽を通してもう一度堪能してみてください。

また今回は2枚組とさせていただいたことで「The Mercenaries」や
「the another order」などの音楽も収録させていただきました。
本編とはまた違ったこれらの楽曲も併せてお楽しみください。

2005年12月
『biohazard4』コンポーザー
内山 修作

disc 1

Darkness Side

01. End of Umbrella / 02. The Drive ~ First Contact
03. Ganado I / 04. A Strange Pasture / 05. A Ruined Village
06. Ganado II / 07. Serenity / 08. Ganado III
09. Del Lago / 10. Noche / 11. El Gigante / 12. Echo in the Night
13. Bitores Mendez / 14. Hard Road to the Castle
15. Game Over / 16. Catapult / 17. Garrador / 18. Ganado IV
19. Cold Sweat / 20. Target Practice / 21. Novistadors
22. Central Hall / 23. Agony / 24. Evil Malaise / 25. Death From Above
26. Crazy Cultist Drivers / 27. Bad Vibes / 28. Verdugo
29. Robo-Salazar / 30. Tower of Death / 31. Salazar / 32. Save Theme

disc 2

Aggressive Side

01. Infiltration / 02. Ganado V / 03. Regenerador
04. U-3 / 05. Path to Closure / 06. Krauser / 07. Back-Up
08. Final Battle / 09. The Escape / 10. Horizon
11. Sorrow (Ending Credits) / 12. Result / 13. The Mercenaries
14. The Mercenaries~Leon / 15. The Mercenaries~Ada
16. The Mercenaries~Krauser / 17. The Mercenaries~Hunk
18. The Mercenaries~Wesker / 19. Assignment Ada
20. Assignment Ada End Roll ~tarde
21. Assignment Ada End Roll ~noche / 22. the another order / 23. Ganado VI
24. Interlude / 25. Intention / 26. Shipyard / 27. End and Aim
28. The Enemy / 29. Time Limit / 30. The Another End



disc 1

Darkness Side



track 01
End of Umbrella

いきなりアンブレラが倒産します。ビックリ。
どんな曲調にしようかと参考曲を聴きながら
話をしていたところ、これは大袈裟すぎでしょ～と
思われる曲にディレクターが反応。
「インパクト重視でいこう！アンブレラ帝国崩壊！」
ということでこんな曲になりました。
久々のオーケストラの曲でしたが楽しみながら書けました。

---

track 02
The Drive ~ First Contact

フラメンコ風の曲をバックに車中で地元警官との会話があり、
レオンのモノローグシーンへと続いていきます。
フラメンコは、スペインを意識させたかったので
こんなのどうでしょう（?）と軽く書いてみたものが
そのまま採用。ほんとはもっとラジオから流れる風に
エディットして欲しかったのですが
MA時に却下されてしまいました。







track 03
Ganado I

一番最初に作った曲。
本当は最初の小屋の前だけで流れるはずだったのですが、
ガナードとの戦闘曲に格上げになりました。
一定のリズムと不気味な鐘の音、せわしなく鳴るシンセ音で、
ガナードの異様な雰囲気を出しています。
あまりにも圧迫感があるということで、
途中でボリュームに変化をつけて緩和しています。

---

track 04
A Strange Pasture

風景だけ見ているとほんとにのどかな農場なのですが、
やはりここでも襲われます。
「さびしい、気持ち悪い、ちょい不気味」
な感じの曲にしてみました。
ちなみにこの農場には7枚青いコインがあります。
すべて見つかりましたか？

---

track 05
A Ruined Village

シンセ音を使って「静かで不気味、動きがない感じ」の
音楽にしましたが、ダイナマイトを持ったガナードや
爆弾トラップなど爆発物満載の案外騒々しい廃村です。
グルグル走り回って同士討ちを狙うのも一つの手で、
上手くいけばノーダメージで倒せる上に弾の節約にもなります。
あ、でもトラバサミにだけ気はをつけてください。



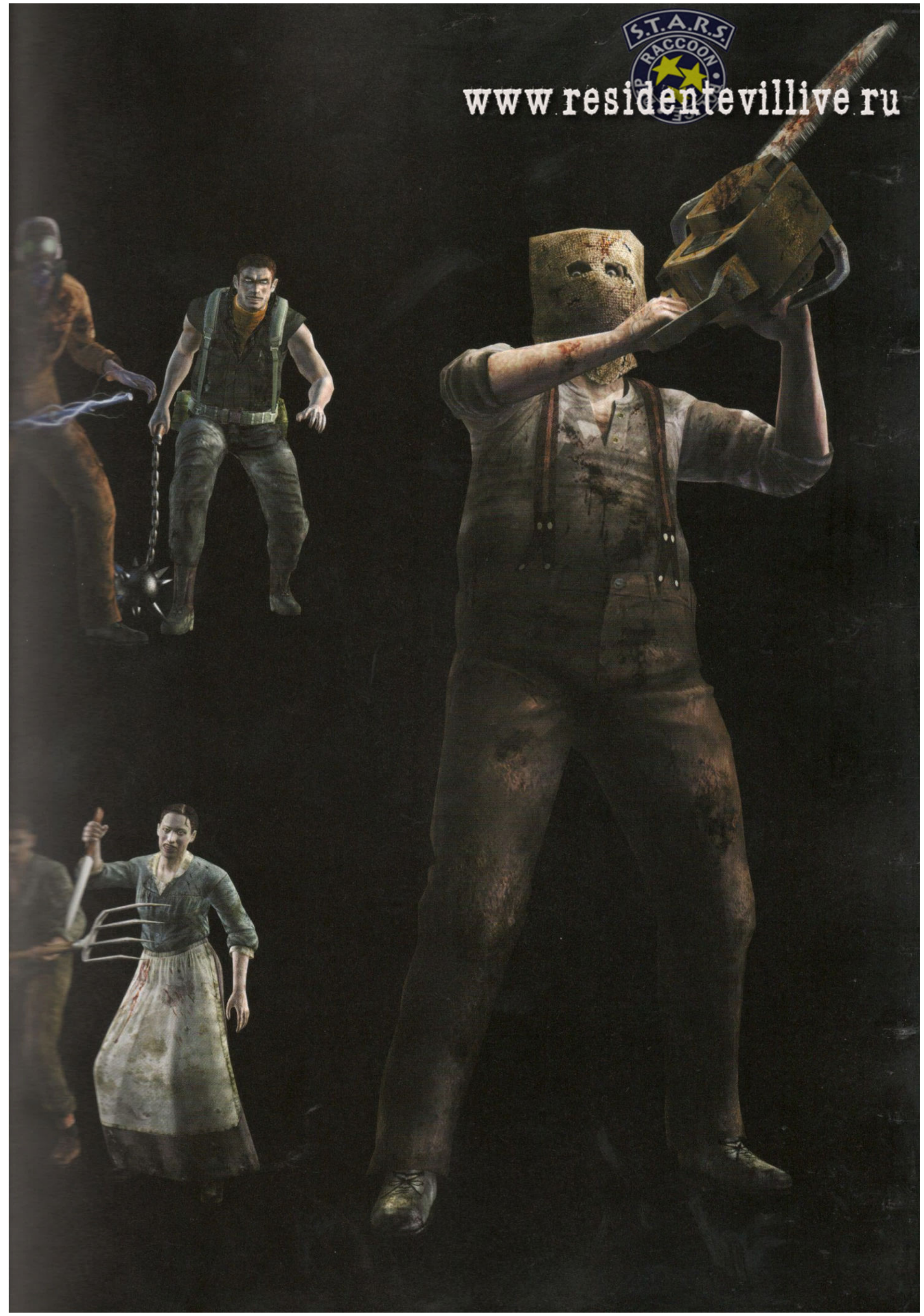
track 06
Ganado II

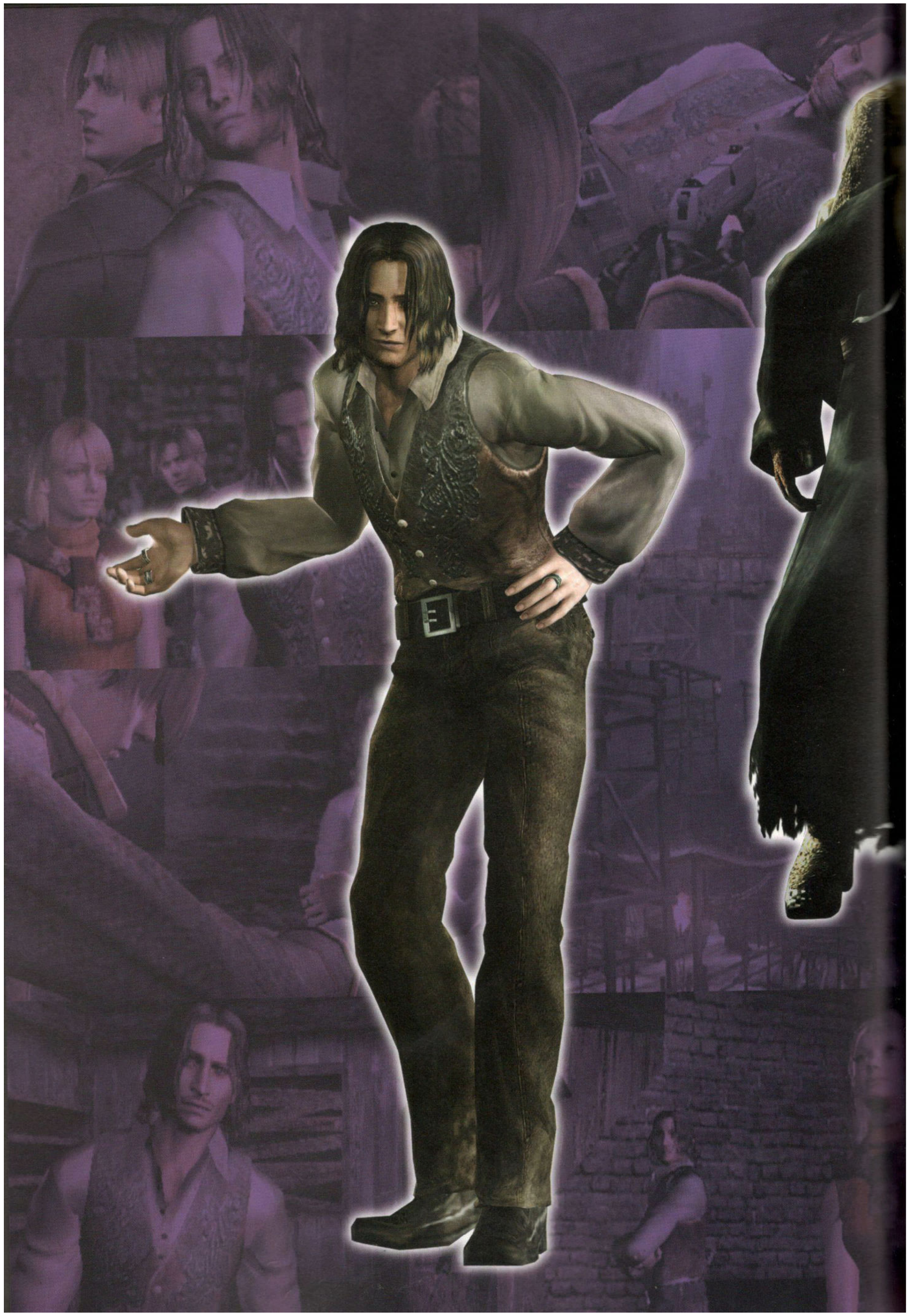
「ゾンビに追いかけられて恐怖な時は太鼓がなる！」
という『biohazard』の時のトラウマが
この曲を生みました（笑）。
今回はゾンビじゃないんですけどね。
もっと乾いた感じの音のものや、
全体的に歪みまくっているものなど何度も
書き直していろんなバージョンがある想い出深い曲です。

---

track 07
Serenity

部屋のつながりが大きくなったせいで明確な
セーブ部屋というものが今回はあまりなかったのですが、
それでもタイプライターが置いてあり
敵が出てこないところではホッとしてもらおう、
ということで書いた曲です。







track 08
Ganado III

大岩から逃れた後の沼の周辺で最初に流れます。
そろそろガナードにも慣れてくる頃合かも知れませんが、
霧の深い得体の知れない沼の中を歩く、
なんて考えただけでも嫌ですよね。嫌悪感を感じるような
シンセ音とストリングスをメインに書きました。

---

track 09
Del Lago

湖に潜む巨大生物。制作時は「サンショウウオ」と
呼ばれてました。レオンが襲われパニックになりつつも
立ち向かっていく感じがほしいといわれ結構苦労した記憶が。
姿を隠したら曲も止まるというように、
鳴らし方も少し工夫しています。とにかく流木には
当たらないようにしながら銛を撃ち込みましょう。

---

track 10
Noche

Del Lagoを倒した後、小屋で気を失い
夢とも幻覚ともつかない光景を見た後、ふと気づくと
日はすでに暮れ雨が激しく降っている。
外に出ると昼間は姿を隠していた寄生体が本性を現し始める。
奴らはタフで強暴なんですが昼間隠れていたのには
訳があるようです。強烈な光を放つ武器で仕留めましょう。

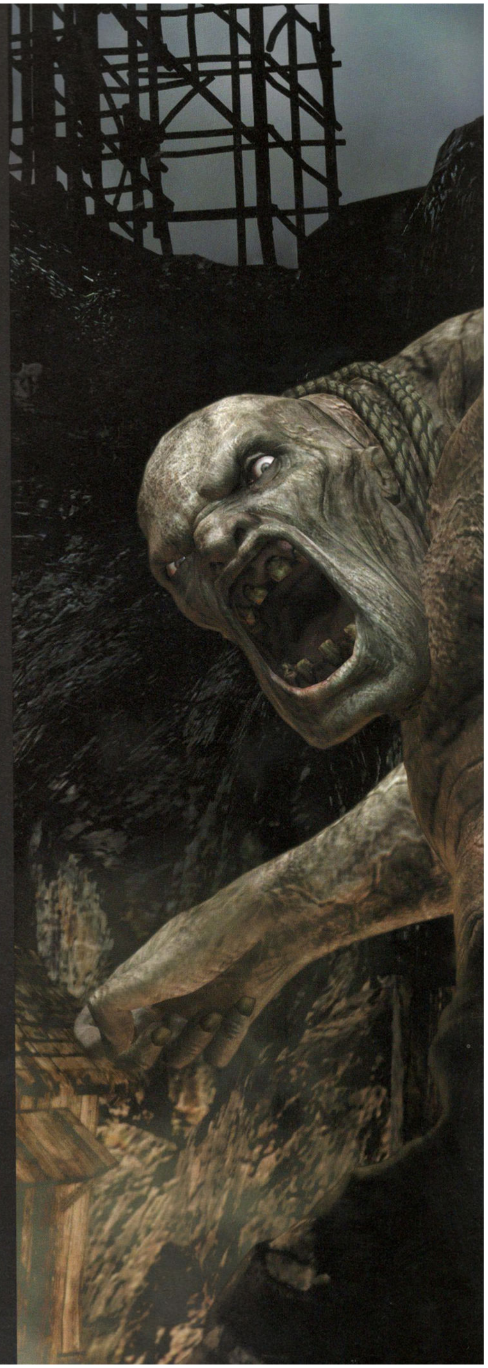
track 11
El Gigante

とにかく低音をドスドスと響かしてほしい！ということで
低音域に倍音をたしていくなど可能な限りのことは
したのですが、逆にやりすぎてサラウンド環境で
再生したときに「これは下のフロアの人から苦情くるね」
という極端な音になってしまい、
上手くバランスをとりながら調整するのが大変でした。
皆様もお気をつけください。

---

track 12
Echo in the Night

夜の村です。この頃になると寄生体も現れまくりです。
この曲は雨が降る中の暗く寂しい雰囲気を出すのに
いろんな音素材を使っているのですが、
特に活躍したのが鉄の音だったりします。
それを叩いたり伸ばしたり、
あれこれ加工するとこんな風になっていきます。









track 13
Bitores Mendez

いらいらするようなホラーの曲にして欲しい
とのことだったので、ストリングスの特殊奏法を多用したり
人の声をエディットして混ぜたりしています。
リズムを刻むのは鉄を叩く音だったりもします。
そんな実験色ゆたかな曲になっています。

---

track 14
Hard Road to the Castle

Bitores Mendezを倒した後、
門を開け城に向かっているとトラックが
突っ込んでくるじゃないですか。慌ててそれを倒して
ちょっとホッとしながら歩いていると背後から
ガナードが大挙して押し寄せてきます。
これ、実は門のほうを見たまま坂を上っていくと…

---

track 15
Game Over

初期の段階の試作時期に書いてあったもので、
当初は変えるかどうしようか迷っていたのですが
最後までそのまま入ってしまいました。
構造はシンプルですがちゃんとした終止感が
欲しかったのでこういう風になってます。

track 16
Catapult

古城の屋外で邪教徒が出てくるときに鳴り出します。
最初書いた曲は夜っぽくないということであえなく没に。
次に書いたのは夜の雰囲気は出てるけど屋外ではあわないよ、と。
で次に書いたこの曲でようやくOK！
こうして没曲は増えていきます。

track 17
Garrador

眼が見えないために音を頼りに攻撃してくるのですが、
かなり凶暴で静かにしてても近くにいたら
やられてしましま す。イントロの吐息のような声で
不気味さを、ディレイで刻まれたリズムで
陰鬱に煽る感じを狙ってみました。

track 18
Ganado IV

城の中で邪教徒がでてくるときの曲です。
この古城の中ではコーラスなど声モノを積極的に使った曲を
書こう、ということを最初にとり決めて制作していました。
ちなみに城内のサドラーの肖像画の裏を調べてみると…。

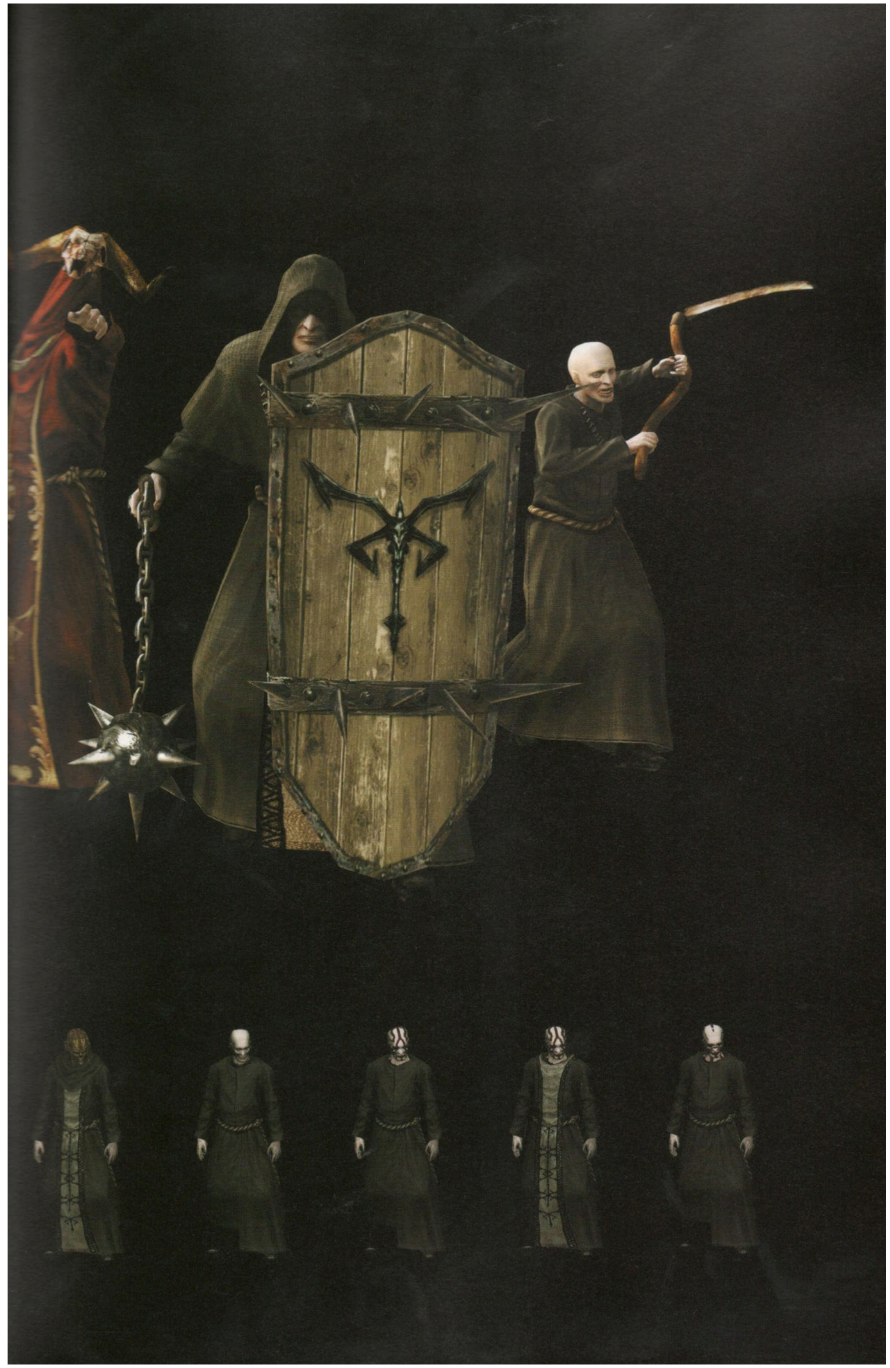
track 19
Cold Sweat

アシュリー救出時の曲です。鼓動のようなリズムが
プレイヤーをじわじわと焦らせます。
最初はもう少し速いテンポでしたが「圧迫感が強すぎる」
ということで抑え目に。ところでこの水の広間の攻略って
シンドイですよね？　開発時にこの部屋の曲の切り替わりを
チェックしていてリアルにふらふらになってしまいました。

track 20
Target Practice

ゲーム中に挟まるミニゲーム。
ちょっと物語とは関係のない特異な空間なので音楽も
それなりに変わった感じにしてみました。
途中からテンポが上がっていきます。
ボトルキャップをすべて集めることはできましたか？









track 21
Novistadors

天井に張り付いたり突然飛び掛ってきたりと
いやらしい動きをする上に姿も隠す非常にいやな敵。
それをそのまま曲でも表現しようと小刻みなリズムと
いらいらするシンセサウンドで作っています。
ステルス時のNovistadorはライフルで狙い撃ち、
近接距離のときはショットガンでふっ飛ばしましょう。

---

track 22
Central Hall

邪教徒がホールで儀式をしているところで流れます。
はっきりとは見えませんが何かの生贄を前にして
祈ってるので、そういう怪しい雰囲気を出すために
コーラスをメインに作っています。
手榴弾を2階から投下して一網打尽にしてください。

---

track 23
Agony

当初、飛行型のNovistador用に書いていたのですが、
気分を煽る度合いが強いので、突然檻にGarradorと一緒に
入れられたり、邪教徒にガトリング砲で蜂の巣にされかけたり、
「俺なら転げ落ちて死ぬよ」っていうスピードのトロッコに
乗ってる時に鳴り出します。
ずっと聴いてるとイライラしてくる嫌な曲です。

---

track 24
Evil Malaise

バイオらしいホラーな曲です。
アシュリーが1人で城内を彷徨うところだけで
使うつもりだったのですが、孤島の研究施設の陰鬱な
雰囲気にもぴったりだったので両方で鳴らしています。
暗闇の中を懐中電灯を片手に武器も持たずに歩いていると
突然動き出す鎧と遭遇（！）といった風景を
思い浮かべて聴いてみてください。

track 25
Death From Above

古城の中で吊り天井が迫ってくるときに流れます。
緊迫したリズムと高音域のストリングスがプレイヤーを
焦らせます。しかしこんな大掛かりな仕掛けを作りながら、
停止装置をつけていてくれたり
弾を置いていてくれるあたりに、
私はサラザールの優しさを感じてしまうのですが…

track 26
Crazy Cultist Drivers

吊り天井を抜けて歩いていると突然壁を壊して
ドリルをつけた車が迫ってきます。アシュリーが
閉じ込められてこのままでは死んでしまう（！）ということで
吊り天井よりテンポの速いリズムでプレイヤーを煽ります。
ライフルがあれば問題ないのですが
ハンドガンだけでは少し手こずるかもしれません。

track 27
Bad Vibes

次のトラックの「Verdugo」とセットなのですが、
なかなかOKが出ずかなり苦労しました。
「はまる」というのは辛いもので、お酒の量も増えていきます。
このままではいかん（！）と、何かヒント探すつもりで
以前の試作段階に作った曲をディレクターに聴かせてみると
結構いい反応が。後は勢いで完成まで持って行きました。

track 28
Verdugo

嫌になるほど強いですよね。液体窒素で凍らせてる間は
より多くのダメージを与えられるので、この間に撃ちまくるか、
難しかったらちょっと反則ですがロケットランチャーで
倒しましょう。ま、逃げてしまうのもひとつの手ですけど。









track 29
Robo-Salazar

この像を始めてみたときは正直驚愕！ おそらく皆さん以上に。
しかも動くと知ったときはそりゃもう…。
これは派手にしてやらんといかん（！）ということで
大編成のオーケストラで仰々しくしてみました。

---

track 30
Tower of Death

レオンがサラザールを追い詰めてきている感じを
出したかったので、リズムが前面にでている曲にしてみました。
勢いよく追っかけていくレオンって感じです。
ちなみに孤島のブルドーザーで進むところの曲は
これのアレンジです。

---

track 31
Salazar

サラザールの最後を飾るべく、パイプオルガンとコーラスで
荘厳さを出しています。この曲、
実はその昔に別のゲームで書いた曲を
下敷きにして書きだしたのですが、
最終的にはだいぶ違うものになってしまいました。
（何のゲームかは内緒っす。）

---

track 32
Save Theme

この曲単体で聴くと案外暗いのですが、
「Serenity」とあわせて聴くとなぜかしっくりくる妙な曲。
最初はもっとダークな曲と2曲書いていたのですが、
あっさりとこの曲に決定。短いループの曲ですが本当は
もう少し長めに作りたかったなぁ、と思う今日この頃。

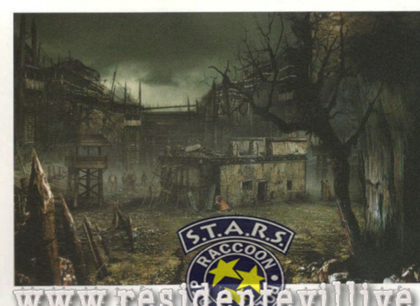




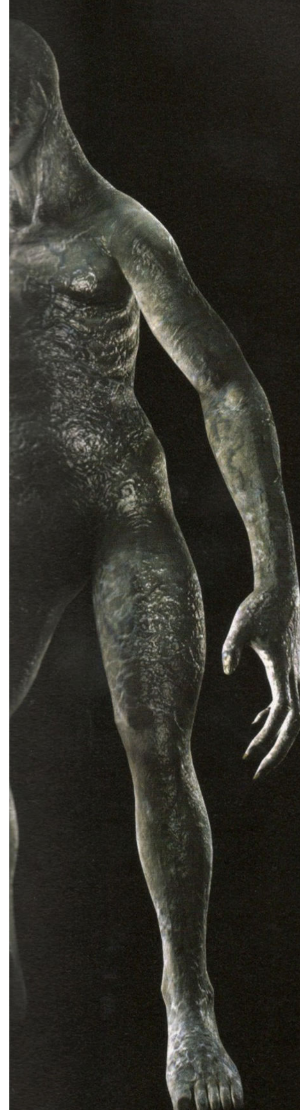












disc 2

Aggressive Side

track 01
Infiltration

この辺りから曲調が変わり始めます。
個人的にちょっと雰囲気を変えたかったこともありますが、
ディレクターもこの頃には吹っ切れていたようで、
あまりホラーを意識するような作りからは
遠ざかっていきます。今作のお気に入りの曲のうちの1曲。

---

track 02
Ganado V

ディレクターがこの曲のプロトタイプを聴いたとき
“あまりの軽やかさ”にちょっと迷った風でした。
なので「ちょっとやりすぎたかなぁ～」と重めに
作りこんでみると、なぜか「バイオっぽいから」
という理由でボツに。リズムやストリングスを
圧迫感がないように工夫して現状に落ち着きました。

---

track 03
Regenerador

何度倒しても自己再生し、何よりあの白さと動きが
気持ち悪いRegenerador。
音楽もそれにあわせて書いていたのですが
ディレクター曰く「気持ち悪すぎる」と。
正直作ってる本人も酔いそうになるくらいだったので
少し音数を抑えて出来上がりました。

track 04
U-3

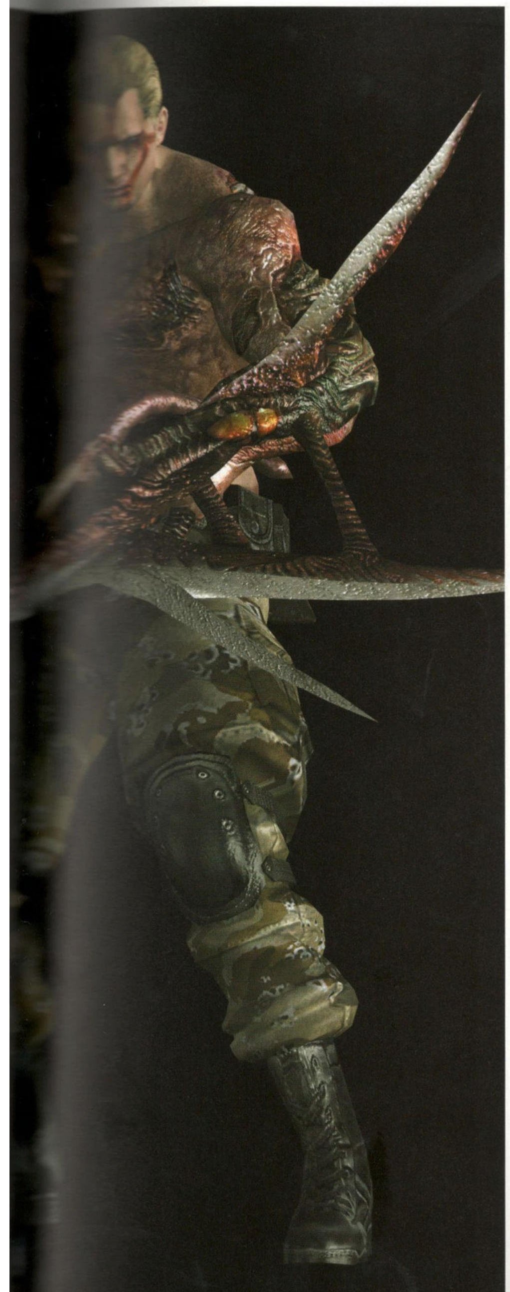
見た目もグロいし、ここはホラーでしょう、
ということでスローだけど緊張感ある感じの曲にしました。
しかしU-3って舌がいやらしいと思うのは
私だけでしょうか？　攻略はユニット内では無駄に戦わず、
脱出後にマグナムを撃ち込みましょう。
あと鉄柵をはさんで攻撃するなんていう技もあります。











track 05
Path to Closure

この頃にはもはや何のゲームかわからなくなってきていて、
ホラーって何(?)ってな感じで曲かいてます。
とはいえ突然現れては攻撃し消えていくクラウザー。
ちょっと気を抜くとあっという間にやられてしまうので
緊張感漂う感じで仕上げました。

---

track 06
Krauser

クラウザーとは旧知の仲で何やら因縁があるような感じだし、
最後はかっこよく見せてあげたいな、
ということで書きました。曲調的には
『BIOHAZARD 2』の頃に近いのかもしれません。
この曲を書いていた時期はそんな昔を懐かしむ余裕は
これっぽちもなかったのですが。
でも出来上がりはすごい好きな1曲です。

track 07
Back-Up

仲間のヘリがやってきて助けてくれるこのシーン。
ディレクターからは戦争モノの感じで書いてくれ、
ということだったので
ミリタリー系アクションムービーミュージック（！）に。
スネアやタム、弦の刻み、金管で勇壮な感じの曲に
仕上げました。かなり楽しみながら書いた曲です。

---

track 08
Final Battle

サラザール戦でラスボスっぽくしすぎたため、
曲を書き始めた当初はまったく何のアイディアもなく
四苦八苦していました。で、いろいろ試行錯誤の末に
搾り出したという苦心作です。まぁ締め切り間際の短期間で
書いた曲にもかかわらず案外上手く雰囲気をだせた曲かな、
と思っています。









track 09
The Escape

バイオの最後といえば爆発と脱出劇！
(とか言ってしまっていいのだろうか？)
今回も島全体を爆発させるというかなり地球環境に
優しくない終わり方です。ボートに乗ってジャンプする時に
あるボタンを押しているとアクロバティックな
すごい技を見せてくれます。レオンって一体…。

track 10
Horizon

島の爆破からも逃れ能天気に…もとい幸せそうに
話しながら帰途につくレオンとアシュリー。
誘拐にかこつけていろいろ調査し、目障りな相手を叩きのめし、
その領土を荒らしまわって帰ってくるあたり、
なんかと似ている気がするのですが、
まさかそんなシニカルな物語だったのでしょうか？
考えすぎ？

track 11
Sorrow (Ending Credits)

最初に訪れた村の人々がどのような経緯でガナードに
なってしまったかを描いています。「平和だった頃の村」
「サドラーの侵食」「ガナードたちの悲しみ」という3部構成で、
苦労したのが3曲目でした。ものすごい数のボツを出し
OKが出たときは久々に涙目に(笑)。
しかし、こんな暗いスタッフロールって他にあるでしょうか？

track 12
Result

リザルト画面の音楽です。
長きに渡った『biohazard4』の旅も終わりを迎え、
今までの自分の記録をゆっくりと振り返る場面です。
そしてそれは新たな闘いへ駆り立てることにもなります。
そう、あなたもノーデス・クリアや最短クリア時間の
樹立などにチャレンジしてみてください。

track 13
The Mercenaries

本編の楽曲制作が終盤にさしかかり、
「だいぶ終わりが見えたなぁ」と息をついたのもつかの間、
どんどん出来上がってくる別シナリオ。
「シューティングメインのゲームかぁ。」
「あぁやぱしハンクは出てくるんね。」
くらいまでは良かったのですが…

---

track 14
The Mercenaries～Leon

「…へぇ、エイダ使えるんだ…」「クラウザーが弓撃ってるよ。」
ぐらいでだいぶ怪しくなり「あれ…ウエスカー…ですか…」
「…なにこの海のステージ…」ときたところで、
曲もなけりゃ締め切りまで時間もないことに気づき、
あせりだします。

---

track 15
The Mercenaries～Ada

まぁとりあえずってことで「Ada the Spy」同様、
本編の音楽を鳴らしていたら「さすがに聴き飽きたヨ」と
ディレクターにつっこまれ、そんなこと言うなら、ってんで
ちょっと試しに書いてあったおおよそ
『バイオハザード』ではない曲をあててみました。

---

track 16
The Mercenaries～Krauser

そしたら、これが案外はまったんですよねぇ…。
まぁ重苦しい雰囲気のまま本編が終わった後なんだから、
本編とはまったく違ってこんなノリよい曲もええか、と。
でもって全員同じ曲ってわけにもいかんので
それぞれイメージに合う曲をいろいろ考えていくことに。

---

track 17
The Mercenaries～Hunk

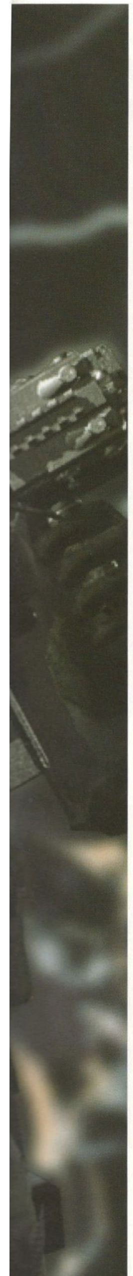
エイダは月光に照らされなが古城の夜をらひらひら舞う感じ、
とか、ウエスカーはかなりワルなんだけどカッコイイ（！）
感じ、とかかなりやりたい放題に。
で、ゲームに組み込んでみたら結構評判が良かったんですよ。

---

track 18
The Mercenaries～Wesker

ゲームも良くできていて面白さ満点なので、
「ここの部分を切り出してもっと作りこんで別ゲームとして
発売できるんじゃ？」っていうぐらい皆盛り上がってました。
そんなわけで、まぁ『バイオハザード』のイメージとは
かなり遠くかけ離れた曲になってしまいましたが、
いいんです…きっと。











track 19
Assignment Ada

エイダを主人公とした裏ストーリーその1～のタイトル曲。
夜のエイダ（！）のイメージで書き出しました。
が、途中、リズムをのせたがために
どんどん長くなってしまいました。タイトルなんだから
ここまで長くする必要はまったくなかったのですが、
「カッコイイしいいよね？」とそのまま採用。

---

track 20
Assignment Ada End Roll ～tarde

Jazzテイストを含んだもので、ということで
ひとまず書いてみたら、「エイダはもっと悲しくないと」と
ディレクター。ただ仮編集したものを入れてみると
これが一部で評判良く、それならということで
急遽ムービーを2バージョン作ることに。

---

track 21
Assignment Ada End Roll ～noche

「より悲しく」ということでしたがあまりやりすぎても
エンディングにふさわしくないしなぁ、ということで
あまりはっきりとしたマイナーに振ることはしませんでした。
ID担当の某氏がこのムービー制作のために1フレームごとの
色修正という気の遠くなる仕事を目をはらしながら
夜を徹してされてました。

---

track 22
the another order

エイダを主人公とした裏ストーリーその2～のタイトル曲。
神秘的でかっこよく、かつキャッチーで、を合言葉に
特徴のあるメロディにしてみました。このトラックは
同じテーマを使っている「Ada's Report」と
併せて一曲にミックスしています。

---

track 23
Ganado VI

「the another order」は本編と「The Mercenaries」
の中間くらいの曲にしましょう、ということで
曲を書き始めました。が、あらためて聴いてみたら
「Ganado V」に結構近いかな、と。
パーカッションがきっとそう感じさせるんですね。

---

track 24
Interlude

制作終了間際に突如できていたチャプター画面。
無音のままだとあまりに寂しかったので慌てて書きました。
数十分で作った曲なんてことはあまり大きな声では
言えないですが、アンビエントな雰囲気は非常に気に入ってます。

track 25
Intention

もともとはゲームショーや雑誌の付録映像などの
パブリシティ用に使っていたものを、後からステージ曲用に
アレンジし直したという変わった運命の曲。
そんなわけでいろんなバージョンがあります。
イントロ部分のコーラスが印象的。

track 26
Shipyard

造船所で機銃や大砲で狙い撃ちされる非常に厳しいステージ。
制作当初はほぼ100%の確立で命中させられていたので
何度もコンティニューせねばならずコントローラを
投げつけていました。そんな思いを込めた煽り曲。
ちなみにゲームの難度は最終的には
程よい感じに調整されましたのでご安心を。

track 27
End and Aim

エイダ編の最後のチャプターだし、やってやるぞ(！)っていう
エイダの意気込みが欲しいなぁ、というリクエストで
書きました。クラウザー戦やマーセナリーズなど
いろんな要素を織り込んだノリのいい曲に仕上がりました。

track 28
The Enemy

変身前のサドラーとの闘い。歩く動作はそれほど
速いわけではないのでテンポはゆっくりにしながらも強くて
恐ろしい感じを出してみました。実質この戦闘が
「the another order」のラスボス戦とも
言えるのではないでしょうか。

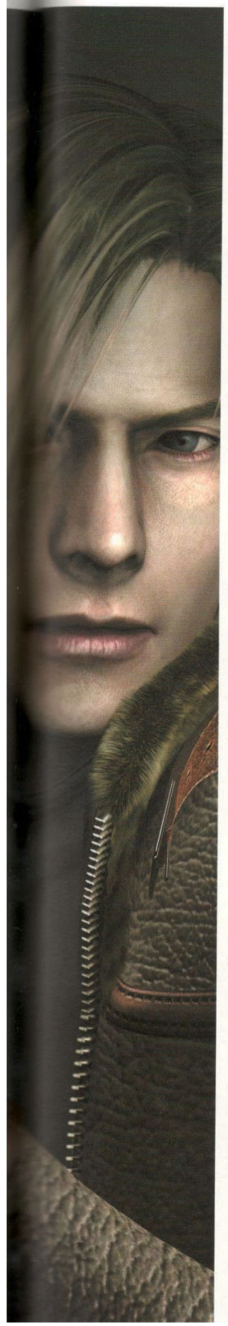
track 29
Time Limit

限られた時間の中でロケットランチャーをレオンに、
という場面。本編エンディングでアシュリーがエイダのことを
聞くシーンがありましたが、ここで見てたわけですね。納得。
エイダを駆り立てるカッコイイ曲になってます。

track 30
The Another End

3曲書いて映像監督とどれにしようか相談。
「さわやかな終わりがいい」ってことでこれに決定。
個人的にも実はこれが一番気に入ってました。
ちなみに残りの2曲はロックとヒーリングミュージック。
これで『biohazard4』の曲を全て書き終えたと思うと
ホッとした反面、ちょっと寂しくもなりながら
レコーディングし全曲終了！















ゲームのグラフィックはここ10年で飛躍的に進歩し、
次世代機においては映画に負けない表現力を目指して技術開発が行われています。
対して、現在のゲーム音楽は技術的進歩以上に"表現力"を問われているように思います。
プレイヤーの耳は非常に肥えており、内容に対してはグラフィック以上に
厳しい評価を下される場合も多いのです。

今回収められている音楽は、どれもディレクターのこだわりと
コンポーザーのこだわりが融合し、時には対峙しながら生まれ出でたモノです。
"ユーザーに喜んで貰えること"という大前提をコンセプトに据え、
限られた時間の中で採用されなかったものも含めると実に100曲を超える
膨大な作曲作業が行われました。

さらに実作業以上に音楽の"色"を追求することを彼らは怠りませんでした。
最初の「村」では実に重苦しくノイジーな曲で雰囲気を作りバイオハザードの
世界観を構築しています。そしてプレイヤーの気持ちをゴールに導くため、
後半はノリの良い音楽を中心に構成されていたりします。

緻密な計算で音楽が演出された結果、ゲーム中でのBGMが必要以上に自己主張することは
ありません。しかし、ここに収められたサウンドトラックを耳にすれば、
頭の中には恐怖の記憶が蘇ってくることでしょう。"バイオハザード4"という
音楽による心の侵食は、プレイヤーの想像以上に進んでいるのです…。

2005年12月
『biohazard4』PlayStation2版 プロデューサー
川田 将央

※作品中のノイズは意図的なものであり楽曲の一部ですのでご了承ください。

<取り扱い上のご注意>●ディスクは両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱って下さい。●ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取って下さい。
レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないで下さい。●ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないで下さい。
●ひび割れや変形、又は接着剤等で補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないで下さい。
<保管上のご注意>●直射日光の当たる場所や、高温・多湿の場所には保管しないで下さい。●ディスク使用後、元のケースに入れて保管して下さい。
●プラスチックケースの上に重いものを置いたり、落としたりすると、ケースが破損し、ケガをすることがあります。